



Almost Innocent – Livret de règles du jeu



www.nos-jeux-de-societe.fr

APERÇU

Votre équipe s'est lancée dans une quête héroïque : retrouver la couronne perdue de l'Empereur d'Oshra. Néanmoins, votre dernière soirée à la taverne du coin s'est mal terminée.

Sûrement à cause d'une tournée de thé un peu trop épicé.

Le lendemain matin, vous êtes accusés d'avoir commis tout un tas de crimes atroces... alors que vous êtes innocents, bien entendu ! Pourrez-vous résoudre ces crimes en identifiant les vrais coupables ?

Ce n'est que grâce à cela que vous parviendrez à prouver votre innocence et à poursuivre votre digne quête.

MATÉRIEL	PAGE 03
MISE EN PLACE	PAGE 04
DÉROULEMENT DU JEU	PAGE 06
TOUR D'UN JOUEUR	PAGE 06
POSER DES QUESTIONS	PAGE 07
EXEMPLE D'UN TOUR	PAGE 07
PRENDRE DES NOTES	PAGE 08
RÉSOLUTION ET FIN DE PARTIE	PAGE 08
MODULES	PAGE 09
NOMBRE DE TYPES D'INDICE	PAGE 09
LIMITE DE TYPES DE QUESTION	PAGE 09
CAPACITÉS	PAGE 10
MODULE REINE	PAGE 13
GRANDS INDICES	PAGE 14
SCÉNARIOS	PAGE 15

MATÉRIEL



5 cartes Capacité



5 paravents



1 livret de règles



7 cartes Solution Crime



7 cartes Solution Victime
2 cartes Solution Spécial



7 cartes Solution Coupable
2 cartes Solution Spécial



7 cartes Solution Lieu



7 cartes Solution Preuve
2 cartes Solution Spécial

41 cartes Solution :

- 7 Crimes
- 7 Lieux
- 7 Preuves + 2
- 7 Coupables + 2
- 7 Victimes + 2



5 ardoises Enquête



5 feutres effaçables



3 jetons Enquête spéciaux
(1 noir, 1 blanc et 1 vert)



1 livret de campagne



3 jetons
Quasi innocent



12 jetons Enquête
recto-verso



1 jeton
Joueur actif



6 plateaux Scénario recto-verso



Module Reine :

- 1 carte Déplacement
- 1 dé Déplacement
- 1 pion Reine



MISE EN PLACE

1. Choisissez un **scénario** du livret de campagne, lisez l'histoire et suivez les instructions de mise en place indiquées.
Nous vous conseillons vivement de commencer par le premier scénario pour avancer dans l'histoire à votre rythme.
2. Choisissez votre niveau de difficulté (Facile, Moyen, Détective).
3. Préparez le nombre de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent indiqué par le scénario.
4. Formez un paquet de chaque couleur/type de **cartes Solution** selon le scénario choisi. N'ajoutez les 7° indices que si le jeu vous le demande.
5. Donnez à chaque joueur une **ardoise Enquête** et un **paravent** du personnage sélectionné ainsi qu'un **feutre**.
6. Donnez à chaque joueur une **carte Capacité** (si le scénario le demande).

Des cartes Spécial (8) existent pour les Victimes, Coupables et Preuves. Ces cartes comportent une étoile et ne sont utilisées que dans certains scénarios bien spécifiques pour désigner un indice particulier, lui aussi marqué d'une étoile sur le plateau Scénario.

Par exemple, le scénario 11B utilise la carte Coupable Spécial pour désigner l'indice Reine sur le plateau Scénario 11B. Étant donné qu'il y a toujours deux cartes Spécial, il est possible que deux joueurs partagent le même indice. Ainsi, deux joueurs différents peuvent avoir l'indice Reine.

Une fois la mise en place terminée, chaque joueur **pioche une carte Solution par couleur** et la reporte sur sa grille Enquête (voir « Prendre des notes », page 8) tout en notant les cases sans indice (7).

Remarque: La mise en place peut varier selon le scénario et les modules choisis. Les cartes Solution (4) et les capacités (6) utilisées peuvent donc changer d'une partie à l'autre. Pour plus d'informations concernant les modules, rendez-vous à la page 9.

CONSEILS

Avant de débiter un nouveau scénario, vérifiez que chaque joueur :

- a bien noté les cases sans indice (7) sur son ardoise;
- a correctement reporté les cartes Solution reçues sur son ardoise;
- a noté l'emplacement des « grands indices » (voir page 14).

Cette étape est cruciale, car une seule erreur dans une ligne ou dans une colonne risque fort de nuire au bon déroulement de la partie.





DÉROULEMENT DU JEU

Mise en place: Solutions

Au début de la partie, chaque joueur pioche une carte de chacun des **paquets Solution**.

Chacune de vos cartes Solution représente une des solutions du joueur situé à votre **gauche**. Votre rôle est d'aider ce joueur à trouver sa combinaison secrète.

Vous n'avez le droit ni de montrer vos cartes aux autres joueurs, ni de leur donner des indices (sauf, bien sûr, **en posant des questions** grâce aux jetons Enquête).

En parallèle, chaque joueur doit tenter de trouver sa propre combinaison. Celle-ci n'est connue que par le joueur situé à sa droite.



L'une des nombreuses combinaisons possibles dans *Almost Innocent*

CONSEILS

Discussion entre les joueurs:

Vous pouvez plus ou moins discuter du jeu selon la difficulté choisie:

FACILE Vous pouvez indiquer aux autres joueurs les types d'indice qui vous posent problème ainsi que ceux que vous connaissez déjà.

MOYEN Vous ne pouvez indiquer aux autres joueurs que si vous connaissez, ou non, votre combinaison (et donc si vous êtes prêt à passer à la fin de partie).

DÉTECTIVE Aucune discussion n'est autorisée.

TOUR D'UN JOUEUR

1. Le joueur actif, désigné aléatoirement en début de partie, pose l'une des deux questions suivantes en plaçant le jeton Enquête à côté de la ligne ou colonne de son choix:



A. « Combien d'indices me concernent dans cette ligne/colonne ? »



B. « Est-ce que ma Victime (ou mon Coupable, ma Preuve, mon Lieu ou mon Crime) se trouve dans cette ligne/colonne ? »

2. L'un après l'autre, tous les joueurs (dont le joueur actif) répondent à la question posée.

3. Lorsque tous les joueurs ont fini de prendre des notes, passez le jeton Joueur actif au joueur à votre gauche et commencez un nouveau tour.

POSER DES QUESTIONS

Chaque tour, le joueur actif place un des jetons Enquête à côté d'une ligne ou colonne qui n'en comporte pas encore. Vous ne pouvez poser qu'une question parmi les deux suivantes :



Question de quantité
« Combien d'indices me concernent dans cette ligne/colonne ? »

Question de type/couleur
« Est-ce que ma Victime (ou mon Coupable, ma Preuve, mon Lieu ou mon Crime) se trouve dans cette ligne/colonne ? » (Un seul type d'indice peut être demandé.)



Grille d'indices du scénario 3

EXEMPLE D'UN TOUR



Le joueur à gauche du joueur actif doit répondre à cette question en annonçant un chiffre compris entre 0 et 5 (question ) ou en répondant oui ou non (question ). Vous n'avez pas le droit de donner une autre réponse ou une indication qui concerne vos indices.



Ensuite, chaque joueur répond, l'un après l'autre, à la question posée par le joueur actif. Ainsi, chaque joueur reçoit sa propre réponse (par le joueur situé à sa droite) par rapport à la question posée par le joueur actif.



Exemple : Marie, Lisa, Philippe et Arnaud sont en train de jouer. Marie demande « Combien d'indices nous concernent dans la colonne C ? ». Lisa répond « 2 », Philippe « 1 », Arnaud « 1 » et Marie « 0 ».

Les joueurs reportent ces réponses sur leur ardoise Enquête (voir « Prendre des notes », page 8). Les joueurs peuvent prendre autant de notes qu'ils le souhaitent pour les aider dans leurs recherches !

Remarque : Certains scénarios imposent l'utilisation de questions  et  (pour cela, placez à portée le nombre de jetons demandé par le scénario). Ainsi, vous ne pourrez poser qu'un nombre limité de questions de chaque type.

Par exemple, dans le scénario 5, si vous jouez en difficulté Détective, vous avez 10 jetons Enquête, mais vous ne pouvez poser que 7 questions  et 3 questions .

7

PRENDRE DES NOTES

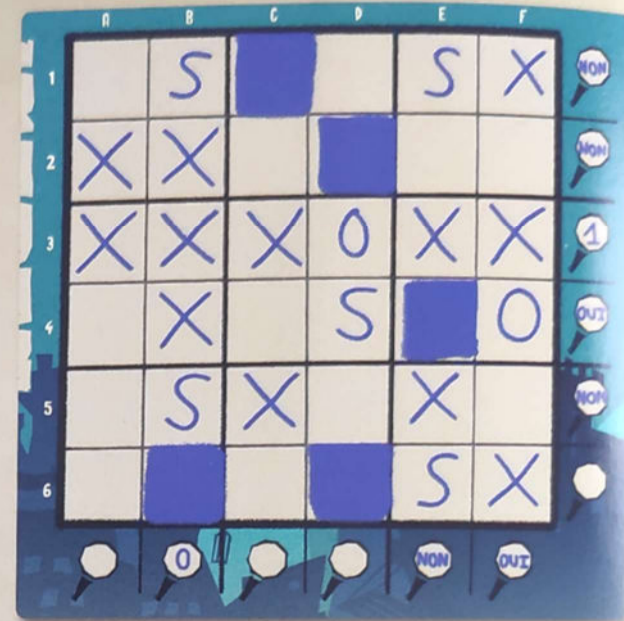
Pendant l'enquête, les joueurs prennent des notes sur la grille de leur ardoise en inscrivant, dans la ligne ou colonne appropriée, les réponses données par le joueur à leur droite.

Pour ce faire, au début de la partie, chaque joueur note les cartes Solution en sa possession (voir lettres S ci-contre). Celles-ci correspondent aux solutions recherchées par le joueur à sa gauche. Chacun note également les cases sans indice (voir cases colorées ci-contre). Tout au long de la partie, dans les icônes de loupe correspondantes de l'ardoise Enquête, les joueurs notent le nombre de solutions

données par le joueur à leur droite pour la question (de 0 à 5) ou la réponse « oui/non » pour la question. Cela leur permet d'éliminer certains indices (voir X ci-contre), voire d'en identifier d'autres (voir O ci-contre).

Il est possible d'ajouter la lettre de l'indice que vous avez identifié dans les cercles tracés. Par exemple, vous pouvez inscrire un L sur la case de votre Lieu.

Les joueurs peuvent prendre autant de notes qu'ils le souhaitent et peuvent aussi jeter un œil aux aides de jeu présentes sur leur paravent s'ils en ressentent le besoin.



RÉSOLUTION ET FIN DE PARTIE

Lorsque les jetons Enquête sont épuisés, vous devez procéder à la résolution des combinaisons. Vous pouvez passer à la résolution avant d'avoir épuisé ces jetons, mais vous n'avez pour cela qu'une seule tentative commune à tous les joueurs.

Pour résoudre les combinaisons, les joueurs exposent leurs soupçons chacun leur tour et couleur par couleur. Le dernier joueur à avoir posé une question débute cette phase.

Les joueurs commencent donc par résoudre tous les indices Coupable, puis continuent avec les indices Victime, Crime, Preuve et, enfin, Lieu.

La résolution se fait dans le sens horaire. Chaque joueur annonce, à voix haute, l'indice qu'il pense être le sien. Le joueur à sa droite répond simplement « oui » ou « non ».

- Si la réponse est correcte, le joueur à sa gauche continue en exposant son soupçon.

- Si la réponse est fautive, l'équipe perd immédiatement un jeton Quasi innocent.

- Si la réponse est fautive et que l'équipe n'avait plus de jeton Quasi innocent, les joueurs perdent immédiatement la partie.
- Après avoir perdu un jeton Quasi innocent, le joueur qui s'est trompé doit tenter une nouvelle fois de trouver le bon indice en tenant compte de la nouvelle information apportée par son erreur.

Dans tous les cas, les joueurs doivent trouver tous les indices. Les jetons Quasi innocent ne permettent ni d'ignorer un indice, ni d'en révéler un. Si les joueurs parviennent à trouver tous les indices, l'équipe remporte la partie et peut passer à la page suivante du livret de campagne.

MODULES

Pour ajouter du piment à vos parties, cinq modules différents sont disponibles. Les modules obligatoires sont indiqués pour chaque scénario dans le livret de campagne.



En progressant dans la campagne, vous découvrirez ces modules au fur et à mesure. Nous vous conseillons de vous concentrer sur un scénario à la fois en parcourant les nouveaux modules seulement lorsque le livret vous les présentera.

En revanche, si vous avez déjà beaucoup joué, vous pouvez refaire certains scénarios et même modifier leur mise en place.

NOMBRE DE TYPES D'INDICE

Pour que le jeu soit plus abordable, les scénarios de départ utilisent moins de types d'indice. Chaque joueur pioche donc un nombre plus faible de cartes Solution: une carte par type/couleur d'indice du scénario sélectionné.

Par exemple, le scénario 1 ne demande que la Victime, le Lieu, la Preuve et le Crime. Le Coupable est laissé de côté.

De plus, certains scénarios n'utilisent pas les 7° indices indiqués sur le paravent des joueurs.



LIMITE DE TYPES DE QUESTION

Par défaut, les joueurs choisissent librement quel type de jeton Enquête utiliser. Ils peuvent donc poser une question (« Combien d'indices me concernent ? ») ou (« Est-ce que ma Victime (ou mon Coupable, ma Preuve, etc.) se trouve dans cette ligne/colonne ? »).

Néanmoins, certains des scénarios imposent une limite de types de question. Dans ce cas, la mise en place du scénario indique le nombre de jetons Enquête de chaque type à utiliser pendant la partie.

Par exemple, selon la difficulté choisie, le scénario 3 impose une limite de 3 jetons Enquête et de 9 à 5 jetons Enquête.



9 jetons placés près du plateau:
6 face Quantité visible
et 3 face Type/Couleur visible

CAPACITÉS

En avançant dans les scénarios, vous débloquerez de puissantes capacités. Celles-ci permettent de rendre certaines parties plus faciles tout en vous offrant la possibilité de jouer de façon plus stratégique. Chaque capacité est associée à un personnage en particulier. Chaque joueur choisit un personnage à incarner,

ce qui lui accordera une capacité spécifique pour la partie en cours. Pour débloquer des capacités, vous devrez réussir certains scénarios. Chaque page de scénario indique les capacités disponibles. Une fois une capacité utilisée, rangez la carte Capacité correspondante dans la boîte.

2 joueurs :

Si votre équipe n'est composée que de 2 joueurs, vous recevez une capacité supplémentaire. Pour ce faire, choisissez un personnage qui n'est pas utilisé dans la partie (tant que le scénario vous y autorise). Pendant la partie, chacun des joueurs peut choisir d'utiliser cette capacité.

LISTE DES CAPACITÉS DISPONIBLES



Din: La sagesse incarnée

Quand : À tout moment.

Effet : Une fois par partie, vous pouvez choisir un joueur (dont vous-même). Ce joueur pioche, au total, trois cartes non utilisées de son choix des paquets Solution. Ces trois cartes Solution ne font pas partie du jeu. Le joueur peut donc les rayer de sa grille. Puis, ce joueur choisit une carte parmi les trois piochées et la révèle aux autres joueurs.

Remarque : Ce joueur n'a pas le droit de parler des deux autres cartes piochées.

Teor: Le débrouillard

Quand : À tout moment.

Effet : Teor commence la partie avec deux jetons Enquête spéciaux, un noir et un blanc, et peut, **une fois par partie**, choisir un joueur. Ce dernier peut utiliser l'un des jetons pour donner une indication spécifique : Placer le jeton blanc permet d'indiquer qu'une zone de 2x2 cases comporte au moins une solution. Placer le jeton noir permet d'indiquer qu'une zone de 2x2 cases ne comporte aucune solution. Le joueur à sa gauche note cette information sur son ardoise.





Edd: L'inspecteur

Quand: Au lieu de jouer votre tour.

Effet: Une fois par partie, vous pouvez poser l'une des questions suivantes :

- Mon Coupable est-il un **animal** ?
- Ma Preuve est-elle un **liquide** ?

Chaque joueur répond ensuite par oui ou par non. En cas de doute, voici les réponses correspondantes :

Sont des animaux



Ne sont pas des animaux



Sont des liquides



Ne sont pas des liquides



Okra: La tireuse d'élite

Quand: Au lieu de jouer votre tour.

Effet: Une fois par partie, vous pouvez poser une question (🔑 ou 🔑) normalement pendant votre tour, mais pour une ligne ou colonne déjà utilisée.

Pour ce faire, utilisez votre jeton Enquête spécial au lieu d'un jeton Enquête de base.





Valia: La championne de la Reine

Quand: Au lieu de jouer votre tour.

Effet: Une fois par partie, Valia peut utiliser sa capacité pour déplacer le pion Reine sur l'emplacement de son choix pour poser la question suivante :

« Combien d'indices la Reine touche-t-elle ? »

Chaque joueur donne ensuite une réponse comprise entre 0 et 4 pour indiquer que les 4 cases sous la Reine comportent 0, 1, 2, 3 ou 4 indices.

Exemple: Philippe et Lisa sont en train de jouer. C'est au tour de Philippe. Il déplace la Reine au centre de la grille pour qu'elle touche l'Escroquerie, le Thé épicé, le Sorcier maladroit et l'Église.

Puisque le Sorcier maladroit est la Victime de Lisa, Philippe utilise sa capacité pour poser sa question en donnant « 1 » en réponse. Sur son ardoise, Lisa indique qu'un de ces indices lui appartient.

Elle annonce ensuite que, dans cette zone de 2x2 cases, 2 indices appartiennent à Philippe.



MODULE REINE

Ce module apporte un pion ainsi qu'un dé à six faces.

La Reine tente de mettre des bâtons dans les roues aux joueurs. Elle commence toujours la partie au centre du plateau.

Elle contrôle ainsi les deux lignes et colonnes sur lesquelles elle se trouve. Dans l'exemple ci-contre, les lignes 3+4 et les colonnes C+D sont contrôlées par la Reine. Si vous souhaitez poser une question qui concerne l'une de ces lignes/colonnes, vous devez défausser un jeton Enquête

supplémentaire de votre choix. Vous ne pouvez pas enquêter sur une ligne/colonne si vous ne pouvez pas défausser de jeton supplémentaire.

Exemple: Lisa veut enquêter sur la ligne 3. Cette ligne est contrôlée par la Reine. Lisa choisit tout de même de poser une question («Combien d'indices me concernent?»). Les joueurs placent un jeton Enquête à côté de la ligne 3 et décident de défausser un jeton supplémentaire, car ils doivent défausser un jeton supplémentaire.



Lorsque le tour d'un joueur prend fin, le joueur dont c'est le tour lance le dé. La Reine se déplace selon le résultat obtenu :

1. La Reine se déplace vers le haut.
2. La Reine se déplace vers le bas.
3. La Reine se déplace vers la gauche.
4. La Reine se déplace vers la droite.
- 5 ou 6. Les joueurs choisissent où la Reine se déplace.

Cependant, la Reine doit toujours se déplacer !



Si un résultat compris entre 1 et 4 est obtenu mais que la Reine ne peut pas se déplacer dans la direction indiquée, elle reste là où elle se trouve actuellement.

En tout, la Reine peut se trouver sur 9 emplacements différents. Elle ne se déplace jamais en diagonale. La Reine ne bloque que les lignes et colonnes concernées.

Elle n'a aucun effet sur les questions spéciales de Din, Teor, Edd et Valia. Cependant, elle a un effet sur la question spéciale d'Okra, les joueurs devront donc défausser un jeton supplémentaire si Okra utilise son jeton spécial pour poser une question qui concerne une ligne ou colonne où se trouve la Reine.

GRANDS INDICES

Dans certains scénarios, des indices peuvent être d'une taille plus grande.

Lorsque vous posez une question  ou , les grands indices comptent dans deux lignes/colonnes différentes.

Si le Sorcier maladroît est la Victime d'un joueur, alors la question «Est-ce que ma Victime...?» a pour réponse «oui» pour les lignes 5 et 6. Par ailleurs, le Sorcier maladroît est compté dans les deux lignes pour le nombre d'indices.

Remarque: Malgré leur taille, les grands indices restent des indices normaux. Ils ne comptent que comme un seul indice, et ce peu importe le nombre de cases occupées.

	A	B	C	D	E	F	ACT I
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							6
ACT I	A	B	C	D	E	F	

Scénario 4: 4 grands indices Victime

SCÉNARIOS

Pour savourer ce jeu et son histoire avec une difficulté croissante, nous vous conseillons de suivre les scénarios grâce au livret de campagne et aux plateaux Scénario. Pour commencer un scénario, rendez-vous à la page correspondante du livret de campagne et suivez les instructions de mise en place indiquées.

Vous pourrez ensuite reprendre là où vous vous étiez arrêtés ou bien refaire le scénario de votre choix. Chaque scénario du livret de campagne raconte une brève histoire et apporte une mise en place spécifique. Le plateau Scénario représente la grille d'indices utilisée pour ce scénario.

Une fois un scénario terminé, notez votre progression et passez au scénario suivant.

Nous vous conseillons de réaliser ces scénarios dans l'ordre pour que la difficulté soit croissante, mais vous n'y êtes pas obligés.



Livret de campagne, page 9, Acte II Scénario 7



Plateau Scénario 7



Édition : Kolossal Games



Cocréation : BFF Games

CONCEPT

Votre équipe s'est lancée dans une quête héroïque : retrouver la couronne perdue de l'Empereur d'Oshra. Néanmoins, votre dernière soirée à la taverne du coin s'est mal terminée. Sûrement à cause d'une tournée de thé un peu trop épicé.

Le lendemain matin, vous êtes accusés d'avoir commis tout un tas de crimes atroces... alors que vous êtes innocents, bien entendu ! Pourrez-vous résoudre ces crimes en identifiant les vrais coupables ? Ce n'est que grâce à cela que vous parviendrez à prouver votre innocence et à poursuivre votre digne quête.

Pour l'emporter dans *Almost Innocent*, les joueurs doivent coopérer pour trouver des indices propres à chaque joueur. Chacun des membres de l'équipe doit découvrir une combinaison d'indices bien précise. Pour cela, chaque joueur connaît la solution du joueur à sa gauche et doit trouver sa propre combinaison grâce à l'aide du joueur à sa droite.

Chacun leur tour, les joueurs posent des questions qui concernent les lignes et colonnes d'une grille d'indices de 6x6 cases. Lorsque l'équipe arrive à court de questions (donc de jetons Enquête), elle doit résoudre les différentes affaires. Les joueurs ne gagnent la partie que si chacun d'entre eux parvient à trouver la bonne combinaison

CRÉDITS

UN JEU DE : Philippe Attali

ILLUSTRATIONS : Satoshi Matsuura

DÉVELOPPEMENT : BFF Games

DIRECTION ARTISTIQUE : Maxime Erceau

CONCEPTION GRAPHIQUE : Florian Roos et Chris Byer

PRODUCTION : Surfin' Meeple Chine

GESTION DU PROJET : AJ Lambeth

TRADUCTION FRANÇAISE : Quentin Hanot



16